

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Membaca merupakan suatu pembelajaran yang sangat penting dan dibutuhkan untuk mendapatkan berbagai informasi dan ilmu. Moats yang tercantum dalam Maharani, Arsana dan Sawitri (2015, hlm.9) mengatakan bahwa dengan membaca, pengetahuan akan berkembang dan bertambah yang kemudian akan mempengaruhi kompetensi mendengarkan, menulis, dan berbicara mereka. Bagi mereka yang tidak suka membaca sejak dini tidak akan dengan mudah menguasai kompetensi-kompetensi yang lain dan semakin tidak mungkin untuk berkembang di sekolah maupun di kehidupannya sendiri.

Dengan begitu peranan membaca sangatlah penting dalam membantu mahasiswa dalam mempelajari banyak hal, namun dewasa ini mahasiswa dalam pembelajaran membaca haruslah diseimbangi dengan adanya pemahaman akan isi teks yang sedang dibaca. Karena esensi dari membaca itu sendiri ialah pemahaman tentang apa yang dibaca.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang sendiri, khususnya bagi seseorang yang sedang mempelajari bahasa Jepang membaca pemahaman (*dokkai*)-pun merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu dari keterampilan berbahasa, yaitu kemampuan membaca pemahaman mempunyai peranan yang sangat berpengaruh dalam menerima informasi dari sebuah tulisan.

Dari hasil observasi kepada 10 mahasiswa semester 4 mengatakan bahwa dalam pelaksanaannya mata kuliah *dokkai* ini terkadang dirasa membosankan dan media yang kurang menarik membuat peserta didik jenuh yang pada akhirnya membuat pembelajar hanya membaca seadanya dan kurang memahami isi cerita atau informasi yang terkandung dalam suatu teks yang disajikan. Ketika peserta didik tetap diharuskan untuk membaca dengan media konvensional atau teks narasi berparagraf biasa, maka terdapat kemungkinan bahwa peserta didik hanya dapat membacanya saja tanpa bisa memahami cerita atau informasi yang

terkandung seutuhnya. Apabila cara maupun media yang dipakai terus menerus seperti itu, maka hasil belajarpun akan stagnan seiring dengan monotonnya media pembelajaran yang dipakai.

Melihat permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, tentu harus ada cara atau alternatif yang digunakan agar dapat mengurangi atau menghilangkan permasalahan-permasalahan tersebut. Salah satunya dalam permasalahan pembelajar mengenai sulitnya memahami isi dari suatu bacaan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi permasalahan tersebut adalah dengan memberikan suatu unsur yang penting dan sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran, yaitu dengan media yang menarik. Hamalik dalam Kustandi (2013, hlm.19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan sangat membantu efektivitas juga semangat dalam proses belajar dan pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik akan mata pelajaran *dokkai*, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media bahan ajar agar hasil pembelajaran lebih baik lagi. Salah satu media pembelajaran alternatif yang menarik dan menyenangkan yang cocok dan mampu meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media visual yang kuat, salah satunya adalah Komik. Karena menurut Arsyad (2014, hlm.91) Media visual memiliki kelebihan yaitu dapat memperlancar pemahaman suatu yang terstruktur, misalnya struktur organisasi yang dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Selain itu, menurut Rohani (2014 hlm.79) Komik instruksional dalam pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, Komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Komik dirasa menarik dan dapat menurunkan rasa jenuh dalam membaca sekaligus meningkatkan pemahaman pembelajar akan teks yang dibacanya. Dikatakan demikian karena media pembelajaran dalam bentuk Komik ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang ringan untuk dapat dengan mudah dimengerti oleh pembacanya. Selain itu informasi yang disampaikanpun dapat diserap dengan cepat. Dengan begitu diharapkan tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata kuliah membaca pemahaman atau *Dokkai* ini dapat lebih baik hasilnya.

Penelitian mengenai media Komik ini telah dilakukan sebelumnya, salah satunya adalah yang dilakukan oleh Febriany Nursyaban (2009). Penelitian tersebut dilakukan kepada mahasiswa tingkat II jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun ajaran 2012/2013. Penelitian yang dilakukan oleh Febriany Nursyaban (2009) tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*). Rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh mahasiswa adalah 82,5 yang sebelumnya rata-rata nilai *pretest*nya adalah 64,6. Melalui hasil tersebut, maka peneliti pun menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Febriany Nursyaban (2009) tersebut berhasil untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan (*sakubun*). Oleh karena itu, setelah melihat hasil penelitian tersebut, maka peneliti pun bermaksud menggunakan media pembelajaran yang sama yakni Komik untuk pembelajaran yang berbeda, yakni untuk pembelajaran kemampuan membaca pemahaman bahasa Jepang (*dokkai*).

Dari hasil latar belakang masalah dan uraian di atas, peneliti menyimpulkan untuk mengambil penelitian dengan judul **“PENGGUNAAN MEDIA KOMIK SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JEPANG (*DOKKAI*)”**. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan media pembelajaran menggunakan media Komik dapat menjadi salah satu media alternatif sekaligus upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran *dokkai* pada mahasiswa bahasa Jepang.

1.2 Rumusan dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah secara umum yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh media komik terhadap kemampuan memahami isi teks *dokkai* mahasiswa semester 4 Pendidikan Bahasa Jepang UPI?

Dari masalah tersebut, dapat dijabarkan rumusan masalah khusus sebagai berikut :

- a. Adakah perbedaan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran *dokkai* yang menggunakan media Komik dengan tidak menggunakan media Komik?
- b. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa bahasa Jepang semester 4 FPBS UPI tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan media Komik pada pembelajaran *dokkai*?

Untuk memudahkan penelitian dan pembahasan lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa bahasa Jepang semester 4 UPI tahun ajaran 2018/2019.
2. Teks *dokkai* pada penelitian ini hanya akan mengacu pada Komik “Yotsuba”.
3. Sampel hanya akan diminta membaca dan memahami lima tema saja.

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk menguji pengaruh media komik dalam meningkatkan kemampuan memahami isi teks *dokkai* pada mahasiswa bahasa Jepang semester 4 FPBS UPI tahun ajaran 2018/2019 sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan signifikan dari hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran *dokkai* yang menggunakan media Komik dengan tidak menggunakan media Komik.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa bahasa Jepang semester 4 setelah menggunakan media Komik dalam pembelajaran *dokkai*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia dan juga menjadi inovasi pembelajaran. Sedangkan manfaat praktisnya yaitu :

1. Peneliti

Peneliti dapat menganalisis seberapa besar pengaruh komik pada kemampuan memahami suatu teks bacaan pada mata kuliah *dokkai* yang disertai dengan memaparkan kelebihan dan kekurangan media ini. Kemudian dapat memberikan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan media ini untuk belajar bahasa Jepang.

2. Mahasiswa

Mahasiswa semakin tertarik belajar *dokkai* dan dapat dengan mudah memahami isi dari sebuah bacaan dengan waktu yang efektif pada mata kuliah *dokkai*.

3. Pengajar

Ketika mahasiswa sudah tertarik dan terbukti bahwa media Komik berpengaruh dalam pembelajaran *dokkai* dengan menggunakan media komik ini, maka waktu pembelajaranpun menjadi semakin efektif.

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Bab II Kajian Pustaka, mengenai teori serta penelitian terdahulu yang melandasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Bab ini bertujuan untuk memberikan pemaparan dari dasar-dasar yang diambil oleh peneliti untuk penelitian yang dilakukan.

Bab III Metode Penelitian, mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data penelitian yang meliputi populasi, sampel serta instrumen penelitian, teknik pengolahan data yang meliputi analisis data statistik, analisis data angket dan observasi, prosedur penelitian yang dilakukan, dan hasil uji coba instrumen penelitian. Bab ini bertujuan untuk memberikan pemaparan dari langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, mengenai rincian analisis data hasil perhitungan data statistik dari *pretest* dan *posttest* serta hasil angket dan observasi. Bab ini bertujuan untuk memberikan pemaparan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah diperoleh.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, mengenai kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada akhir bagian skripsi, dicantumkan pula daftar pustaka serta beberapa lampiran. Bab ini bertujuan sebagai penutup dari rangkaian sistematika penulisan skripsi.